

PENGARUH PENYULUHAN TENTANG BAHAYA NARKOBA DAN GADGET TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DI SMA SWASTA BABUL MAGHFIRAH

Putri Raisah^{*1}, Pasyamei Rembune Kala¹, Taufiq Karma¹, RM. Teguh Prawira Atmadja¹,
Muhammad Ichsan¹, Santri Yulis²

- 1) Program Studi Keselamatan dan Kesehatan Kerja, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia
- 2) Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia

*Email korespondensi: putriraisah_fkm@abulyatama.ac.id

Abstrack: To prevent the drug usage in teen (adolescents), was done the counseling provision. Expected after a given information, teens can stay away from drugs and will not try to use it. By giving information (counseling), it is expected that teenagers can understand about the dangers of drugs and stay away from drugs. The purpose of this study was to determine the effect (influence) of the counseling to the knowledge of early teens about danger of drugs (drugs hazard) in SMAS Babul Maghfirah. Research design used pre-experimental design with the type of one group pre test-post test design. Population is all students of SMAS Babul Maghfirah. And gadget addiction can affect children's brain development because excessive production of dopamine hormone disturbing ripeness function of prefrontal cortex namely control emotion, self-control, responsibility, decision-making, and moral values other. Gadget addiction can generate attention deficit hyperactivity disorder. The study aims to investigate the correlation between use of gadget and risk of attention hyperactivity disorder of preschool children in SMAS Babul Maghfirah. The samples in this study were 15 students. Sampling with total sampling. Data obtained were analyzed by using a statistical test of Paired Simple T-Test with significance degree (0.05). The result of research data collection: the most (majority) of respondents' knowledge before counseling (information giving) in medium category as many as 4 students (27%), and in high category as many as 11 students (73%), the majority of respondents' knowledge after counseling (information giving) in high category as many as 15 students (100%). The result of bivariate analysis showed $p\text{-value} = 0.00$ means $p\text{-value} < 0.05$. It means that there is an effect (influence) between the counseling to the knowledge of early teens about danger of Drugs (drugs hazard) in SMAS Babul Maghfirah. Suggestions that can be recommended for researchers to examine the influence of parent's guidance to the risk of drug usage in the children.

Keywords: The Danger Of Drug, The Danger Of Gadget Addiction, Knowledge.

Abstrak: Penggunaan narkoba dan gadget pada remaja dapat dicegah dengan pemberian penyuluhan. Kecanduan Gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri dan tanggung jawab, serta dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian dan hiperaktivitas. Dengan penyuluhan, diharapkan agar remaja mengerti tentang bahaya narkoba dan menjauhi narkoba, serta dapat mengatur waktu dalam menggunakan gadget. Tujuan Penyuluhan ini untuk mengetahui Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Narkoba dan gadget. Desain Penyuluhan ini adalah pra eksperimental design jenis *One Group pretest-posttest design*. Populasinya adalah seluruh siswa SMAS Babul Maghfirah. Sampel dalam Penyuluhan ini sebanyak 15 siswa dengan total sampling. Data yang diperoleh dengan uji statistik *Paired Simple T-Test*, derajat kemaknaan (0.05). Hasil pengumpulan data pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan pada kategori sedang sebanyak 4 siswa (27%), dan kategori tinggi sebanyak 11 siswa (73%), sesudah dilakukan penyuluhan seluruh responden berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (100%). Hasil analisis bivariat menunjukkan $p\text{-value} = 0.00$ artinya ada pengaruh antara pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada remaja awal tentang bahaya narkoba dan gadget di SMAS Babul Maghfirah. Disarankan bagi peneliti untuk meneliti pengaruh bimbingan orang tua terhadap resiko pemakaian narkoba pada anak.

Kata Kunci: Bahaya Narkoba, Bahaya Kecanduan Gadget, Pengetahuan.

PENDAHULUAN

Remaja merupakan suatu masa kehidupan individu di mana terjadi eksplorasi psikologis untuk menemukan identitas diri. Pada masa transisi dari masa anak-anak ke masa remaja, individu mulai mengembangkan ciri-ciri abstrak dan konsep diri menjadi lebih berbeda. Remaja mulai memandang diri dengan penilaian dan standar pribadi, tetapi kurang dalam interpretasi perbandingan sosial. Remaja mempunyai sifat yang unik, salah satunya adalah sifat ingin meniru sesuatu hal yang dilihat, kepada keadaan, serta lingkungan di sekitarnya (Wiyani, 2017).

Kesehatan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia yang ada di dunia. Kesehatan sangat berpengaruh bagi manusia karena ketika seseorang sakit, aktifitas terganggu dan bahkan akan mengancam kepada kematian seseorang. Piagam Ottawa untuk promosi kesehatan, mengatakan bahwa pengertian kesehatan adalah “sumber daya bagi kehidupan sehari-hari, bukan tujuan hidup kesehatan adalah konsep positif menekankan sumber daya sosial dan pribadi, serta kemampuan fisik. Kesehatan merupakan keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis (Toar, 2019).

Narkoba (Narkotika, Psikotropika, dan Bahan Adiktif Berbahaya lainnya) adalah bahan/zat/ obat yang bila masuk ke dalam tubuh manusia akan mempengaruhi tubuh terutama otak/ susunan saraf pusat, sehingga menyebabkan gangguan kesehatan fisik, psikis, dan fungsi sosialnya karena terjadi kebiasaan, ketagihan (adiksi) serta ketergantungan (dependensi) terhadap Narkoba (Toar, 2019).

Umumnya korban penggunaan narkoba yang paling mudah dipengaruhi adalah para kaum remaja dalam hal ini khususnya dikalangan para pelajar tingkat SMA dalam hal ini peserta didik. Dalam hal ini dikarena pada masa usia adalah masa remaja, yang mana masa remaja merupakan masa yang penuh dengan keguncangan jiwa, masa dalam peralihan menghubungkan masa kanak-kanak dengan masa dewasa (Nayoan, 2019).

Data dari United Nation Drugs Kontrol Programme (UNDCP) kurang lebih 220 juta orang diseluruh dunia telah menggunakan narkoba. Sementara berdasarkan estimasi dari United Drugs and Crime (UNODC) pada tahun 2015 diperkirakan sebanyak 187.100 di dunia telah meninggal akibat narkoba. Word Drug Report (2017) kembali menyatakan sekitar 255 juta penduduk dunia berusia 15-64 tahun merupakan penyalahgunaan narkoba dengan jumlah 207.400 jiwa “Pertahunnya” yang memakai narkoba. Pada tahun 2018 Word Drug Report kembali melaporkan penggunaan narkoba dan bahaya yang terkait adalah yang tertinggi diantara orang-orang muda dibandingkan dengan orang tua. Sebagian besar Penyuluhan menunjukkan bahwa usia remaja awal (12-14 tahun) hingga akhir (15-17 tahun) merupakan periode risiko kritis untuk inisiasi penggunaan zat dan mungkin memuncak dikalangan anak muda (usia 18-25 tahun) (Nayoan, 2019).

Indonesia saat ini berada dalam darurat narkoba diperkirakan jumlah pengguna narkoba sebanyak 3.8 juta hingga mencapai 4.1 juta korban penyalahguna. Sekitar 2.10% atau 2.25% dari seluruh total penduduk ndonesia yang beresiko terpapar narkoba. Yang menjadi faktor penyebab

utama peserta didik menyalahgunakan narkoba diantaranya yaitu karena rasa ingin tahu yang besar dan adanya pengaruh teman sebaya serta juga adanya pengaruh dari lingkungan keluarga yang kurang harmonis. Ketersediaan dan kemudahan memperoleh narkoba juga disebut sebagai pemicu seseorang menjadi pecandu narkoba. Dikalangan pelajar terutama SMA awal mula perkenalan dengan narkoba biasanya dimulai dari perilaku merokok dan mengkonsumsi minuman beralkohol. Untuk mencegah terjadinya penggunaan narkoba pada pelajar, maka dilakukan pemberian penyuluhan, diharapkan setelah diberikan penyuluhan, remaja bisa memahami serta menjauhi narkoba dan tidak akan mencoba-coba untuk menggunakannya (Nayoan, 2019).

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu smartphone, i-phone, komputer, laptop dan tab (Anggraeni, 2020).

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan gadget yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan sistem touch screen yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan smartphone (Anggraeni, 2020).

Gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya, baik pengguna di usia anak-anak ataupun dewasa. Salah satu faktor yang berperan dalam pemberian dampak

gadget yaitu durasi penggunaannya. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi Sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius (Anggraeni, 2020).

Penggunaan gadget yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Beberapa Penyuluhan menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi (Anggraeni, 2020).

Oleh karena itu Penyuluhan sangat diperlukan untuk mencegah terjadinya penggunaan narkoba pada remaja, dan kecanduan gadget pada siswa. Maka dilakukan pemberian penyuluhan. Diharapkan setelah diberikan penyuluhan, remaja bisa menjauhi narkoba dan tidak akan mencoba – coba untuk menggunakannya. Serta dapat mengurangi tingkat kecanduan terhadap gadget. Dan juga, dengan diberikan penyuluhan, diharapkan agar remaja bisa mengerti tentang bahaya narkoba dan menjauhi narkoba serta mampu memahami bahaya penggunaan gadget yang berlebihan.

KAJIAN PUSTAKA

Narkoba

Napza adalah singkatan dari narkotika alkohol psikotropika dan zat adaptif lainnya.

Napza ini kadang kala disebut juga dengan istilah “NARKOBA” singkatan dari kata narkotika dan obat berbahaya. Napza maupun NARKOBA dua istilah yang sekarang marak dipergunjingkan orang dan menyerang masyarakat kita terutama generasi muda. Narkotika secara etimologi berasal dari bahasa Yunani *Narkoum*, yang berarti membuat lumpuh atau membuat mati rasa. Sedangkan dalam bahasa Inggris *narcotic* lebih mengarah ke obat yang membuat penggunanya kecanduan. Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintesis maupun semisintesis yang akan menyebabkan perubahan kesadaran, mengurangi sampai menghilangkan rasa sakit dan dapat menimbulkan ketergantungan (Bambang, 2016).

Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda dewasa ini kian meningkat. Maraknya penyimpangan perilaku generasi muda tersebut dapat membahayakan keberlangsungan hidup bangsa ini di kemudian hari. Karena pemuda sebagai generasi yang diharapkan menjadi penerus bangsa, semakin hari semakin rapuh digerogeti zat-zat adiktif penghancur syaraf. Sehingga pemuda tersebut tidak dapat berpikir jernih. Akibatnya, generasi harapan bangsa yang tangguh dan cerdas hanya akan tinggal kenangan. Sasaran dari penyebaran narkoba ini adalah kaum muda atau remaja. Penyuluhan ini bertujuan Sebagai pengetahuan bagi para remaja tentang jenis-jenis narkoba dan bahaya narkoba bagi dirinya (Fitri, Migunani, 2014).

Narkoba sebenarnya merupakan zat yang sangat bermanfaat untuk bidang pengobatan yang berpengaruh pada kerja tubuh terutama otak.

Namun jika disalahgunakan atau digunakan tidak sesuai dengan standar pengobatan dapat menimbulkan akibat yang sangat merugikan bagi kehidupan dan nilai-nilai budaya bangsa yang pada akhirnya akan dapat melemahkan ketahanan nasional (Rasyid, 2020).

Gadget

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, *i phone*, komputer, laptop dan tab (Anggraeni, 2019).

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Sebagai contoh telepon rumah merupakan kategori perangkat elektronik. Bandingkan telepon rumah dengan *handphone*, dimana *handphone* lebih *portable* (mudah dibawa-bawa). disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Beberapa pemanfaatan gadget selain untuk komunikasi dan bermain, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar (Rosiyanti, 2018).

METODE PENYULUHAN

Penyuluhan ini menggunakan desain pra experimental jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi pada Penyuluhan ini adalah remaja yang bersekolah di SMAS Babul Maghfirah. Dengan jumlah keseluruhan siswanya. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*. Pada Penyuluhan ini variabel independen adalah pemberian penyuluhan kesehatan tentang bahaya narkoba dan gadget, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan pada remaja tentang bahaya narkoba dan gadget. Penyuluhan ini dilaksanakan pada tanggal 21 - 22 Maret 2021 di SMAS Babul Maghfirah. Jenis instrumen yang digunakan dalam Penyuluhan ini adalah kuesioner. Kuesioner dalam Penyuluhan ini digunakan untuk meneliti tentang pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada remaja awal tentang bahaya narkoba dan gadget di SMAS Babul Maghfirah. Kuesioner ini terdiri dari 10 soal dengan jawaban benar diberikan nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0, kemudian hasil dari perhitungan presentasi ini akan dikategorikan menurut skala ordinal menjadi 3 kategori yaitu Tinggi ≤ 10 , Sedang ≤ 6 , Rendah ≤ 3 .

Data yang akan diperoleh dianalisa menggunakan *paired simple t-test*. Untuk mengetahui dari kedua uji yang digunakan (sebelum dan sesudah penyuluhan bahaya Narkoba dan gadget), peneliti menggunakan program analisis statistik dengan tingkat kepercayaan 95% $< 0, 05$. Apabila diperoleh hasil $p < 0, 05$ maka terdapat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada remaja awal tentang bahaya

narkoba dan gadget. Dengan kata lain dapat disimpulkan H_0 ditolak jika $p < 0, 05$ dan H_a diterima jika $p > 0, 05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Subjek Penyuluhan

Tabel 1. Jenis Kelamin Subjek Penyuluhan

Jenis Kelamin	F	(%)
Laki-Laki	5	33.3
Perempuan	10	66.7
Total	15	100.0

Tabel 1 diketahui bahwa jenis kelamin laki-laki sebanyak 5 (33,3%), jenis kelamin perempuan sebanyak 10 (66,7%) dan jenis kelamin terbanyak adalah Perempuan (66,7%).

2. Deskripsi Variabel Penyuluhan

A. Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Edukasi

Tabel 2. Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Edukasi

Pretest Pengetahuan	F	(%)
Sedang	4	26.7
Tinggi	11	73.3
Total	15	100.0

Berdasarkan Tabel. 2 diketahui bahwa pretest pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi/ penyuluhan adalah sedang (26.7%) dan Tinggi (73.3%).

B. Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Edukasi

Tabel 3. Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Edukasi

Postest Pengetahuan	f	(%)
Tinggi	15	100.0

Berdasarkan Tabel. 3 diketahui Postest pengetahuan setelah diberikan edukasi/penyuluhan meningkat tinggi (100%) dari seluruh siswa yaitu 15 responden.

3. Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap

Pengetahuan Siswa Tentang Narkoba Dan Gadget, Perbedaan Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi.

Tabel 4. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi

Variabel	Mean	SD	Sig.
Pengetahuan sebelum edukasi	7.20	.940	0.000
Pengetahuan sesudah edukasi	8.27	1.033	

Uji Paired Simple T-Tes

Berdasarkan table 4 rata-rata tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan yaitu 7, 20 dan sesudah diberikan penyuluhan yaitu 8, 27 dimana mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji *paired sampel t-test* didapatkan nilai $p = 0, 00 < 0, 005$ artinya ada peningkatan yang signifikan pengetahuan siswa tentang bahaya narkoba dan gadget sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.

Pengetahuan Pada Remaja Awal Sebelum Dilakukan Penyuluhan

Berdasarkan Tabel. 2 pengetahuan remaja awal sebelum dilakukan penyuluhan, didapat bahwa sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan sudah masuk kategori Tinggi sebanyak 11 orang. Sebelum dilakukan penyuluhan kepada responden yang ingin diteliti ternyata pengetahuan setiap individu berbeda-beda. Sebelum dilakukan penyuluhan tentang bahaya narkoba dan gadget, pengetahuan responden dominan ke kategori tinggi. Pengetahuan yang sedang dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidikan, pengalaman, umur, dan informasi. Informasi yang di dapat saat

usia dini ini sangatlah sedikit, pengetahuan yang sedikit menyebabkan ketidaktahuan tentang bahayanya narkoba dan penggunaan gadget. Jika individu tidak tahu akan bahaya narkoba dan gadget maka individu akan ingin mencoba. Jadi individu yang penasaran dengan narkoba dan gadget maka akan terjadi penyalahgunaan.

Pengetahuan Pada Remaja Awal Sesudah Dilakukan Penyuluhan

Berdasarkan Tabel. 3 dapat dilihat sebagian besar pengetahuan sesudah dilakukan edukasi/penyuluhan responden masuk kategori tinggi sebanyak 15 siswa. Setelah dilakukan penyuluhan tentang bahaya narkoba dan gadget dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan terhadap individu tersebut dari pengetahuan yang sedang menjadi tinggi. Penyuluhan ini memang dapat memberikan dampak yang positif bagi setiap individu.

Hal ini sejalan dengan Penyuluhan (Nayoan 2019) Umumnya korban penggunaan narkoba yang paling mudah dipengaruhi adalah para kaum remaja dalam hal ini khususnya dikalangan para pelajar tingkat SMA dalam hal ini peserta didik. Dalam hal ini dikarenakan pada masa usia adalah masa remaja, yang mana masa remaja merupakan masa yang penuh dengan keguncangan jiwa, masa dalam peralihan menghubungkan masa kanak-kanak dengan masa dewasa (Nayoan, Engkeng dkk, 2019; 1).

Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda dewasa ini kian meningkat. Maraknya penyimpangan perilaku generasi muda tersebut dapat membahayakan keberlangsungan hidup bangsa ini di kemudian

hari. Karena pemuda sebagai generasi yang diharapkan menjadi penerus bangsa, semakin hari semakin rapuh digerogeti zat-zat adiktif penghancur syaraf. Sehingga pemuda tersebut tidak dapat berpikir jernih. Akibatnya, generasi harapan bangsa yang tangguh dan cerdas hanya akan tinggal kenangan. Sasaran dari penyebaran narkoba ini adalah kaum muda atau remaja. Penyuluhan ini bertujuan sebagai pengetahuan bagi para remaja tentang jenis-jenis narkoba dan bahaya narkoba bagi dirinya (Fitri, Migunani, 2014; 4).

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan gadget yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan sistem touch screen yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan smartphone. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Beberapa Penyuluhan menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi.

Menurut Penyuluhan yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada

di depan layar < 1 jam setiap harinya. Hasil Penyuluhan pada siswa-siswi kelas VI SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin menunjukkan bahwa dari 50 orang yang diteliti, sebagian besar (54%) siswa-siswi tersebut memiliki kebiasaan menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam setiap harinya. Penggunaan gadget yang tidak bijak yaitu penggunaan secara berlebihan bisa berdampak buruk bagi kesehatan psikis dan jasmani. Dengan penggunaan gadget secara berlebihan seseorang dapat mengalami berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, penglihatan, tingkat agresif pada anak tidak peka terhadap lingkungan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur. Gadget juga dapat memicu penyakit serius seperti kanker karena radiasi yang dikeluarkan (Anggraeni, Dhewi dkk, 2020; 3).

Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Narkoba, dan Gadget

Berdasarkan hasil Penyuluhan di dapat data sebagai berikut: sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan sudah masuk kategori tinggi sebanyak 11 orang. Sebagian besar pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 15 siswa. Data yang telah di dapat dan di analisis dengan menggunakan uji kolerasi Peired Simple T-Test dengan menggunakan bantuan SPSS, didapat p value = 0, 00 < (0, 05) yang berarti H₀ ditolak, sehingga ada hubungan antara “Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Narkoba dan gadget di SMAS Babul Maghfirah Sebelum dilakukan penyuluhan.

Individu tidak begitu mengetahui bahaya narkoba dan gadget. Setelah diberi penyuluhan ternyata berdampak positif kepada individu. Pengetahuan cukup yang dimiliki individu menjadi pengetahuan yang baik. Ini dikarenakan adanya pengaruh setelah dilakukan peneliti. Narkoba dan gadget kini mengintai setiap generasi muda khususnya para pelajar. Masyarakat, keluarga, dan sekolah memikul tanggung jawab untuk menjaga para pelajar dari ancaman kedua masalah tersebut. Tempat bermain, rumah dan sekolah harus aman bagi para pelajar. Para pelajar harus dibekali pengetahuan, informasi mengenai bahaya pergaulan bebas, narkoba dan gadget harus tersampaikan dengan sangat jelas kepada seluruh remaja khususnya para pelajar, bahkan ketika mereka tidak dengan sengaja bermaksud mencari informasi tersebut. Mereka harus mendapatkan informasi yang benar, mudah dipahami, serta mudah diakses dan dapat mengalihkan pembicaraan jika ia dalam situasi tersudutkan. Disinilah peran peneliti dan sekolah turut mengambil bagian dalam mengajak pelajar agar menjauhi narkoba dan gadget.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat “Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Narkoba, dan Gadget Di SMAS Babul Maghfirah dapat diterima oleh siswa/i dan terkoordinasi dengan baik. Bertambahnya pengetahuan dari siswa setelah dilakukan pretest kemudian dan posttest, yang semula hanya 30% tahu setelah dilakukannya sosialisasi dan penyampaian materi meningkat menjadi 90%.

Pihak sekolah agar lebih aktif mensosialisasikan tentang Bahaya Narkoba, dan Gadget kepada siswa baik dengan pihak kepolisian, BNN, Akademisi atau instansi-instansi lain yang bersangkutan, untuk selalu memberikan penyuluhan - penyuluhan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. Dhewi, S. Anwary, A, Z. 2020. Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Melalui Promosi Kesehatan dengan Media Alat t Permainan Edukatif. 343-353
- Anggraeni Septi. 2019. Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 6(2). 64-68
- Bambang, S. 2016. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Tentang Narkoba Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Narkoba di SMA Santa Carolus Medan. *Jurnal Keperawatan Flora*. 9(2). 17-28
- Fitri, M. Migunani, S. 2014. Sosialisasi dan Penyuluhan Narkoba. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*. 3(2). 72-76
- Mulyati, D, S. Nurhayati, S. 2020. Manajemen Penyuluhan Parenting Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Anak-anak Usia Sekolah RW 30 Cimindi Hilir Cimahi Selatan. 3(3). 253-260
- Nayoan, L. Engkeng, S. Budi, T. 2019. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Peserta

Didik tentang Pencegahan Narkoba di SMA Negeri 2 Bitung. *Jurnal KESMAS*. 8(7). 251-257

Rasyid, S. Agustang, A. Maru, R. 2020. Penyuluhan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Pelajar SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. 4(2). 116-123

Soekardi, R. Puspitawati, T. Wati, N,A,P. 2020. Pendidikan Kesehatan Pengaruh Gadget Terhadap Remaja. 671-676

Rosiyanti, H & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal pendidikan matematika dan matematika*, 4(1), 25-37.

Toar, A, E. Adam, H. Engkeng, S. 2019. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Pelajar Tentang Penyalahgunaan Narkoba DI SMA Negeri 1 Manado. *Jurnal KESMAS*.8(7). 180-185